

AMSTRAD

La canchero

Un jeu connu par Five Ways Software.

Un jeu existant et en test pour les nerfs et les réflexes sur votre navire de guerre ballotté par la houle dans un jeu d'arcade si réaliste que vous pouvez presque entendre le grondement du tir d'obus et sentir la courbe et l'huile des moteurs.

Le jeu

Vous avez pour mission de pénétrer le réseau complexe de canaux tenu par l'ennemi à l'intérieur des terres. Causal le maximum de ravages en attaquant leurs navires de guerre, leurs ports, leurs installations, leurs installations près des côtes et leur ce que vous trouverez sur votre chemin. Votre but principal est de détecter et de détruire 4 bases navales. Si vous réussirez, l'ennemi sera mis hors de combat et la guerre acharnée sera finie. Vous aurez du mal à survivre mais essayez de repasser vers le large hors de danger.

En cours de route vous rencontrerez une forte résistance. Vérifiez le bon d'état d'ordre de votre navire ainsi que le niveau du carburant et des munitions. Vous devez détecter les bases militaires de l'ennemi le long des côtes. Certaines n'offrent que peu de résistance. Si c'est le cas, essayez d'entrer dans les bassins et même de faire repasser votre navire défectueux. Faites attention à celles qui sont bien défendues.

Si vous parvenez à localiser les bases navales, c'est avec vos missiles que vous pourrez les éliminer le plus rapidement et le plus efficacement possible. Alors, réservez quelques missiles pour les raids les plus importants.

Comment jouer

Avec le joystick, si vous voulez utiliser le clavier, sélectionnez l'option redéfinition pour faire apparaître les clés de commande et utilisez-les, ou bien choisissez les vôtres. Une clé a été sélectionnée pour utiliser chacun des quatre systèmes d'armement. Vous pouvez aussi tirer vos canons en appuyant sur 'feu'.

Si vous utilisez le joystick, poussez-le vers le haut pour accélérer et vers le bas pour ralentir. Si vous continuez d'appuyer vers le haut, le navire ralentira et s'arrêtera et puis se mettra en marche arrière. En poussant le joystick à droite et à gauche, le navire ira à droite et à gauche. Si vous utilisez le joystick tout en appuyant sur 'feu', vous pouvez contrôler l'élévation et la direction de votre canon sur le pont.

Les systèmes d'armement

Votre canonnier est équipé de quatre systèmes d'armement.

Les missiles tactiques Ce sont des missiles intelligents qui trouveront la cible la meilleure et la plus précise. Vous êtes sûrs d'atteindre votre objectif mais vous en avez un petit nombre - alors utilisez-les modérément.

Les torpilles Elles sont tirées à partir des silos à l'avant du navire. Vous vivez en attendant le bateau avec la cible avant de faire feu.

Votre canon placé sur le pont tire un jet continu d'obus bruyants, à grande vitesse. Quand ce système d'armement est chargé, vous pouvez changer la direction de votre tir soit en appuyant sur 'feu' et en actionnant le joystick soit en obtenant les directions et l'accélération par les touches.

Elles sont tirées de l'arrière du navire et représentent votre seul moyen de défense contre les sous-marins en plongée. Elles sont utilisées quand les canonnières ennemies vous poursuivent.

Panneau de contrôle

En bas de votre écran se trouve votre panneau de contrôle. De gauche à droite vous avez un bouton, un bulletin des nouvelles vous indiquant le pourcentage de bon fonctionnement de votre navire, le niveau du carburant et la température des moteurs, un compte-tours, le bilan de la mission et un indicateur des systèmes d'armement indiquant quelles les armes prêtes à être tirées et combien il vous reste de munitions. Les torpilles, missiles et grenades sous-marines mettent un certain temps pour être rechargés. Par contre, on peut tirer le canon à tout moment.

Instructions de chargement:

Appuyez sur CTRL et la petite clé ENTER, puis PLAY et ensuite n'importe quelle clé.

GUNBOAT

Un jeu de Five Ways Software.

Une prueba emocionante para los nervios y reflejos en las convulsantes cubiertas de su propio canoero, en un juego tan realista que casi puedes oír el fragor del cañonero y oler la cordiata y el aceite de los motores.

EL JUEGO

Tu misión es infiltrarte en la compleja red de canales en poder del enemigo. Causa la mayor destrucción posible, ataca a sus barcos, helicópteros, instalaciones costeras y otros encuentros a tu paso. Tu objetivo principal es encontrar y destruir cuatro bases navales importantes. De conseguirlo paralizarás los preparativos militares del enemigo y pondrás término al desangrado conflicto. Te resultará difícil sobrevivir pero trata de conseguir salir al mar abierto y salvarte, si puedes.

Te encontrarás con enconada resistencia por todas partes. Vigila el estado de tu nave así como el del combustible y de la munición. Verás depósitos del enemigo en la costa. Algunos contarán con defensas débiles. En ese caso puedes intentar el ataque o incluso hacer algunas reparaciones a tu maltrata nave. ¡Cuidado con lo que están bien defendidos!

Si consigues localizar las bases navales lo mejor es usar misiles para destruirlas. Reserva, pues, algunos para tus ataques verdaderamente importantes.

CÓMO JUGAR

El juego es compatible con joystick. Si quieres usar el teclado usa REFINE para ver los grandes clave y bien usa los 4 o dispositivos o vuelve a definir tus propias teclas. Usa una tecla seleccionada para disparar cada uno de tus cuatro sistemas de armamento. También puedes disparar tu canon de cubierta mediante el botón de 'fuego' en el joystick.

Si usas el joystick échalo hacia delante para acelerar, y hacia atrás. Si lo retienes hacia atrás el barco se detiene y echó marcha atrás.

El barco va hacia la derecha o la izquierda por el movimiento correspondiente del joystick. Con este, teniendo pulsado el botón de 'fuego', controlas la elevación de tu canon de cubierta.

ARMAMENTO

Tu canoero lleva cuatro sistemas de armamento:

Missiles Son ciertos pero cuantas con pocos de ellos. Tacticos No los deseches. Torpedos Se lanzan desde silos en la proa del barco, tras enfilar el barco al objetivo. Granadas Tu canon de cubierta dispara un torrente de granadas a alta velocidad. Con este arma puedes dirigir el fuego manteniendo pulsado el botón de 'fuego' y bien sea moviendo el joystick o usando las teclas de dirección y aceleración del teclado. Cargas de profundidad Se lanzan por la popa y son tu única defensa contra submarinos sumergidos. Son también útiles cuando te ves perseguido por canoeros enemigos.

PANEL DE MANDO

Al pie de la pantalla se encuentran tus monitores de los mandos del canoero. De izquierda a derecha, un indicador digital, informe del dano indicando el porcentaje de disponibilidad de tu barco, estado del combustible y temperatura del motor, cuantificación, puntuación de la misión e indicador de los sistemas de armamento que te indican qué armas se encuentran listas ahora y cuánta munición te queda. El recargar torpedos, misiles y cargas de profundidad lleva su tiempo. El canon de cubierta está siempre listo para disparar.

Instrucciones de carga:

Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla después.

ZONE DE COMBAT

L'es des as, le Colonel John D. Mentor des Forces Unies de Monde, instructeur à l'école des forces spéciales intergalactiques et maintenant appelé en service actif.

Rapporté comme probablement la seule personne vivante capable de survivre la 'Zone de Combat', + + + + VOTRE MISSION + + + + DETRUIRE LA CENTRALE ELECTRIQUE ENNEMIE + + + +

+ + + + INSTRUCTIONS + + + +
+ + + + INSTALLATIONS ENNEMIES FACILEMENT RECONNAISSABLES COMME OBJETS PULSANTIS + + + +
+ + + + DEFENSES ENNEMIES LES PIRES DANS CETTE GALAXIE + + + + NOMBRE ESTIME D'ENNEMIS, TROP NOBREUX POUR COMPTER + + + + VOUS DEVEZ DETRUIRE AU MOINS 10
+ + + + INSTALLATIONS ENNEMIS PAR PASSAGE + + + + SI VOUS ECHOUÉZ, VOUS DEVEZ ESSAYER DES PASSAGES SUPPLEMENTAIRES + + + + RESERVES-SEULEMENT TROIS VAISSEAUX D'APPU + + + +
+ + + + FIN + + + +
+ + + + CONFIANCE GRANDE + + + + BONNE CHANCE + + + + STOP + + + +
+ + + + DERNIERES NOUVELLES + + + + DERNIER RAPPORT DES RENSEIGNEMENTS + + + +

+ + + + LA CAPTURE D'UN VAISSEAU DE RAVITAILLEMENT ENNEMI VOUS FERA GAGNER UNE HYPERBOMBE + + + + POUR CAPTURER LE VAISSEAU DE RAVITAILLEMENT EN FORME DE DEUX DIAMANTS, RETRENEZ DEDANS + + + + L'EXPLOSION D'UNE HYPERBOMBE DETRUIRA TOUS LES CHASSEURS ENNEMIS EN VUE + + + + FIN DU MESSAGE + + + +

TOUCHES

A Gauche
D Droite
O Montée
X Descente
P Feu

OU MANETTE DE JEU

Vers le bas & Feu
CAPS LOCK Hyperbombe
CLR Pause
DEL Annulation de pause

Instrucciones de cargament:

Presse CTRL et ENTER, puis presse 'PLAY'.

ZONA DE COMBATE

El as de los ases, Coronel John D. Mentor, de las Fuerzas Unidas Mundiales, instructor del Colegio de las Fuerzas del Espacio Intergalactico, ha sido llamado al servicio activo, posiblemente por ser la única persona capaz de sobrevivir en la 'Zona de Combate'.

+ + + + SU MISIÓN + + + + DETRUIR LA CENTRAL GENERADORA ENEMIGA + + + +

+ + + + INSTRUCCIONES + + + +
+ + + + INSTALACIONES ENEMIGAS FACILES DE RECONOCER COMO OBJETOS PULSATIVOS + + + +
+ + + + ENEMIGAS LAS PEORES DE ESTA GALAXIA + + + + FUERZA ENEMIGA ESTIMADA, DEMASIADOS PARA CALCULAR + + + + DEBE DETRUIR POR LO MENOS 10 INSTALACIONES ENEMIGAS EN UNA PASADA + + + + DE FALLAR, DEBE INTENTAR PASADAS EXTRA + + + +
+ + + + RESERVA: SOLO 3 NAVES DE APOYO + + + + FIN + + + +

+ + + + BUENA SUERTE + + + + STOP + + + +
+ + + + ULTIMAS NOTICIAS + + + +
+ + + + LA CAPTURA DE UNA NAVE DE SUMINISTRO ENEMIGA LE GANARA UNA HIPERBOMBA + + + +
+ + + + PARA CAPTURAR LA NAVE, DE FORMA DE DOBLE DIAMANTE, LANCESE CONTRA ELA + + + +
+ + + + LA DETONACION DE UNA HIDROBOMBA DETRUIRA TODOS LOS CAZAS ENEMIGOS A LA VISTA + + + +
+ + + + FIN DEL MENSAJE + + + +

TECLAS:

A Izda
S Dcha
O Arriba
P Abajo

PAÑALCA

ABAJA Y JUEGO
CAPS LOCK Lanzar bomba
CLR Hyperbomba
DEL Pausa on Pausa off

INSTRUCCIONES DE CARGA:

Pulse CTRL y ENTER, luego PLAY.

STRIKE FORCE COBRA

Instrucciones de carga:

Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla después.

El mundo se ve amenazado por el chantaje de un genio diabólico conocido como el Enemigo.

Ha desarrollado un sistema de computadora capaz de penetrar las computadoras defensivas por todo el globo.

Enge doctrina completa, y de cederse los líderes del mundo, pondrá en marcha el programa que destruirá totalmente el mundo.

Para diseñar el sistema de penetración, sequestro a los científicos de computadoras punteros por todo el mundo y los forzó a trabajar para él.

Dichos expertos, encerrados en la fortaleza, le ayudarían a cualquiera a destruir la computadora principal, dando para ello una de las claves secretas necesarias para abrir la puerta de la sala de computadoras.

Teniendo que elegir entre esclavitud y destrucción, los líderes del mundo han creado una fuerza selecta de ataque con el nombre codificado COBRA.

Su misión es entrar en la fortaleza del Enemigo, evitar sus defensas y localizar, atacar y destruir la computadora principal.

Tan pronto como empieza el asalto se pone también en marcha el programa de la computadora y la cuenta a cero.

Sus superiores han decidido que lo mejor será un ataque por cuatro miembros: que Vd. seleccione de los ocho de COBRA.

Aguense se sabe nada de la fortaleza, salvo que tiene cuatro pisos y está bien defendida. Para vencer a la defensa deben operar estrechamente, en equipo.

Según informes parece que la computadora principal es de lo más avanzado y se sirve de cierto número de computadoras periféricas más pequeñas, para potenciar su capacidad.

Los agentes informan también que alrededor de la fortaleza hay pequeñas computadoras orgánicas y que, destruyéndolas, tal vez Vd. disponga de tiempo extra para completar la misión.

Le hemos provido de una ganancia digital. La necesitará para abrir la puerta de la computadora principal. Localice a cuantos científicos pueda para conseguir números clave. Necesitará por lo menos seis de los nueve números clave para poder abrir la puerta en el tiempo disponible.

Canta menos dígitos tenga más tiempo le costará abrir la puerta. Vd. va armado de una metralleta pequeña y unas granadas magnéticas. Estas destruirán o confundirán equipos electrónicos. Lleva armadura ligera y puede sobrevivir cierto número de impactos, pero de resultar herido de gravedad buque y sus primeros auxilios, si puede.

Algunas puertas del complejo se pueden abrir de un puntaje pero otras se cierran mediante paneles de control dispuestos en posiciones clave, en el complejo, o por actos de presión en el suelo.

Los ascensores son controlables, pero según informes, algunas puertas y ascensores cruciales se controlan desde pupites, marcados D (puerta) y L (ascensor).

ELECCION DE LA ESCUADRA

El asalto lo pueden realizar solo cuatro miembros que Vd. debe seleccionar de la escuadra de ocho. Use la palanca o teclas de movimiento para realizar un personaje, y pulse 'fuego' para obtener sus datos. Entonces puede decidir si aceptar o rechazar aquel miembro. Uno vez seleccionados cuatro miembros aparecerá la opción de ataque.

La pantalla le muestra un recuadro con los números clave que haya conseguido (abajo íd.), la vida que le queda a cada miembro y el miembro bajo-control del jugador (derecha) y el tiempo que queda para completar la misión (abajo íd.).

Aunque los miembros de COBRA están en forma normal, los saltos en picado, balcones y avances a retires cansan, por lo que, de exigencias demasadas, pedirían descanso. Se puede mover a cada miembro mediante los agrupamientos de teclas siguientes:

D F G X U K L

N M O V B

o use la pala X

Brinco S X : (7, 8, 9 en la tabilla de teclas)

Salto en picado A Z : (4, 5, 6 en la tabilla de teclas)

Apagachá CAPS SHIFT ENTER

Puerta en pie Esc Tab Cr Del

Puntaje Q W P (x)

Dispara Space o 'fuego'

Las teclas de dirección definen la dirección del fuego

Lanzamiento de granada E R T Y U I (1, 2, 3 en la tabilla de teclas)

La altura de dirección se define con las teclas de dirección.

Practique con los mandos y podrá hacer serpenteo y girar a los luchadores aun mientras saltan. Puede controlar individualmente a cada miembro de COBRA cambiando el mundo mediante las teclas 1 a 4.

Pulsando la S se tiene un informe de la situación.

En este modo puede registrar la situación pulsando CTRL S.

De haber un error de carga, el borde centellea en blanco y negro. Pulse cualquier tecla para volver a empezar.

Para cancelar el juego pulse S y CTRL A luego.

LE COMMANDO COBRA

Instrucciones de cargament:

Appuyez simultanément sur CTRL ENTER puis sur PLAY et puis sur une touche quelconque.

Un genie diabólico sumonó el Enemí menace le monde de son chantaje numérique. Il a mis au point un système d'ordinateur capable de pénétrer les ordinateurs de defense disséminés sur tout le globe. Si les leaders ne céden pas à ses exigences de soumission totale, il déclenchera le programme qui provoquera la destruction totale du monde.

Pour mettre au point son système d'ingénierie, il a kidnugé les meilleurs informaticiens de par le monde et les a forcés à travailler pour lui. Maintenant ces experts, prisonniers dans sa forteresse, sont prêts à aider quiconque à détruire l'ordinateur central en lui révélant l'un des codes secrets indispensables pour accéder à l'ordinateur.

Pri entre l'esclavage et la destruction, les leaders du monde ont crée un commando d'élite dénommé COBRA. Le commando a pour mission d'entrer dans la forteresse de l'Enemí, d'éviter ses points de defense et de localiser, attaquer et détruire l'ordinateur central. Des que l'assaut est donné, l'ordinateur déclenché son programme et le compte à rebours commence.

Vos supérieurs ont décidé que vous aurez de meilleures chances de succès en envoyant à l'attaque 4 membres de COBRA sélectionnés sur les 8.

On a peu d'information sur la forteresse mais on sait qu'elle est construite sur 4 niveaux et qu'elle est très bien gardée. Pour triompher de la defense, vous devez faire un vrai travail d'équipe. Des rapports indiquent que l'ordinateur central est très perfectionné, utilisant les informations d'un nombre d'ordinateurs serveurs plus petits pour améliorer sa performance.

Des agents vous informent que des petits ordinateurs organiques sont situés tout autour de la forteresse et que leur destruction peut vous donner plus de temps pour achever votre mission.

On vous a donné un système de déblocage de fermeture par code numérique (DFN). Vous en aurez besoin pour ouvrir la porte de la salle de l'ordinateur central.

Trouvez autant d'informaticiens que possible pour obtenir les chiffres du code. Il vous faudra un minimum de six chiffres sur neuf pour avoir des chances de réussir à ouvrir la porte en un temps limité. Moins vous avez de chiffres, plus il vous faudra de temps pour ouvrir la porte.

Vous êtes armé d'une petite mitrailleuse et muni de grenades électro-magnétiques (GEM). Ces dernières détruiront ou brouilleront l'équipement électronique. Vous portez un gilet anti-balles et vous pouvez survivre après avoir été touché plusieurs fois, mais si vous êtes gravement blessé allez trouver le poste de secours et faites-vous soigner.

Certaines portes dans le complexe peuvent être ouvertes d'un coup de pied mais d'autres sont contrôlées par des panneaux de commande dans des positions-clés du bâtiment ou par pression sur touches incorporées au sol.

On peut commander les ascenseurs mais, selon des rapports, il y a des portes et des ascenseurs d'importance stratégique qui sont contrôlés par des boîtiers de commande marqués D pour les portes et L pour les ascenseurs.

Pour choisir l'équipe

Du groupe des 8, seulement 4 peuvent donner l'assaut, alors vous devez les sélectionner. Utilisez la manette de jeu ou les touches de direction pour faire apparaître les personnages et appuyez ensuite sur FEU pour choisir leurs coordonnées. C'est à vous de les accepter ou de les rejeter.

Dés que vous avez sélectionné les 4 membres le signal d'attaque vous est donné. Sur l'écran apparaît le clavier DFN indiquant tous les chiffres de code que vous avez obtenus (en bas à gauche), combien de vie il reste aux combattants ainsi que le combattant que est contrôlé par le joueur (sur la droite de l'écran) et le temps qu'il vous reste pour achever votre mission (en bas à droite).

Les membres de COBRA sont bien entraînés, mais plonger, sauter et ramper est fatigant et si vous les laissez trop longtemps se reposer. Chaque combattant peut être éliminé par les groupes de touches données ci-dessous.

D F G X U K L

N M O V B

o utilisez la manette de jeu

Sauter

Plonger

Position accroupie

Position debout

Code de pied

Pour tirer

Direction de tir

Lancement de grenade

Hauteur de lancement de grenade

S X : (7, 8, 9 sur clavier)
A Z : (4, 5, 6 sur clavier)

CAPS SHIFT ENTER

ESC TAB CLR DEL

Q W P (x)

Barre d'espace ou Feu

Défine par les touches de direction

E R T Y U I 1, 2, 3 sur clavier

Défine par les touches de direction

Familiarisez-vous avec les commandes et vous pourrez voir vos combattants se tourner et rouler en pleine liberté.

Vous pouvez contrôler chaque membre de COBRA indépendamment en appuyant sur les touches 1 à 4.

En appuyant sur S vous obtiendrez un rapport sur la situation actuelle. Pendant que vous êtes en 'mode situation actuelle' vous pouvez conserver la position du jeu en appuyant sur CTRL S.

Pour recommencer à partir de la position conservée sur CTRL S, il y a une erreur de chargement, les bords se mettent à clignoter. Appuyez alors sur une touche quelconque et essayez à nouveau.

Vous abandonnez le jeu, mettez le en 'mode situation actuelle', puis appuyez sur CTRL A.

STRIKE FORCE COBRA

Instrucciones de carga:

Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla después.

El mundo se ve amenazado por el chantaje de un genio diabólico conocido como el Enemigo.

Ha desarrollado un sistema de computadora capaz de penetrar las computadoras defensivas por todo el globo.

Enge doctrina completa, y de cederse los líderes del mundo, pondrá en marcha el programa que destruirá totalmente el mundo.

Para diseñar el sistema de penetración, sequestro a los científicos de computadoras punteros por todo el mundo y los forzó a trabajar para él.

Dichos expertos, encerrados en la fortaleza, le ayudarían a cualquiera a destruir la computadora principal, dando para ello una de las claves secretas necesarias para abrir la puerta de la sala de computadoras.

Teniendo que elegir entre esclavitud y destrucción, los líderes del mundo han creado una fuerza selecta de ataque con el nombre codificado COBRA.

Su misión es entrar en la fortaleza del Enemigo, evitar sus defensas y localizar, atacar y destruir la computadora principal.

Tan pronto como empieza el asalto se pone también en marcha el programa de la computadora y la cuenta a cero.

Sus superiores han decidido que lo mejor será un ataque por cuatro miembros: que Vd. seleccione de los ocho de COBRA.

Aguense se sabe nada de la fortaleza, salvo que tiene cuatro pisos y está bien defendida. Para vencer a la defensa deben operar estrechamente, en equipo.

Según informes parece que la computadora principal es de lo más avanzado y se sirve de cierto número de computadoras periféricas más pequeñas, para potenciar su capacidad.

Los agentes informan también que alrededor de la fortaleza hay pequeñas computadoras orgánicas y que, destruyéndolas, tal vez Vd. disponga de tiempo extra para completar la misión.

Le hemos provido de una ganancia digital. La necesitará para abrir la puerta de la computadora principal. Localice a cuantos científicos pueda para conseguir números clave. Necesitará por lo menos seis de los nueve números clave para poder abrir la puerta en el tiempo disponible.

Canta menos dígitos tenga más tiempo le costará abrir la puerta. Vd. va armado de una metralleta pequeña y unas granadas magnéticas. Estas destruirán o confundirán equipos electrónicos. Lleva armadura ligera y puede sobrevivir cierto número de impactos, pero de resultar herido de gravedad buque y sus primeros auxilios, si puede.

Algunas puertas del complejo se pueden abrir de un puntaje pero otras se cierran mediante paneles de control dispuestos en posiciones clave, en el complejo, o por actos de presión en el suelo.

Los ascensores son controlables, pero según informes, algunas puertas y ascensores cruciales se controlan desde pupites, marcados D (puerta) y L (ascensor).

